DGT 2010

The official FIDE chess clock

NEW AND IMPROVED

- Large display
- Extra timing methods
- More display info
- Easy to program
- Extremely energy efficient



developed by DGT
THE CHESS INNOVATORS

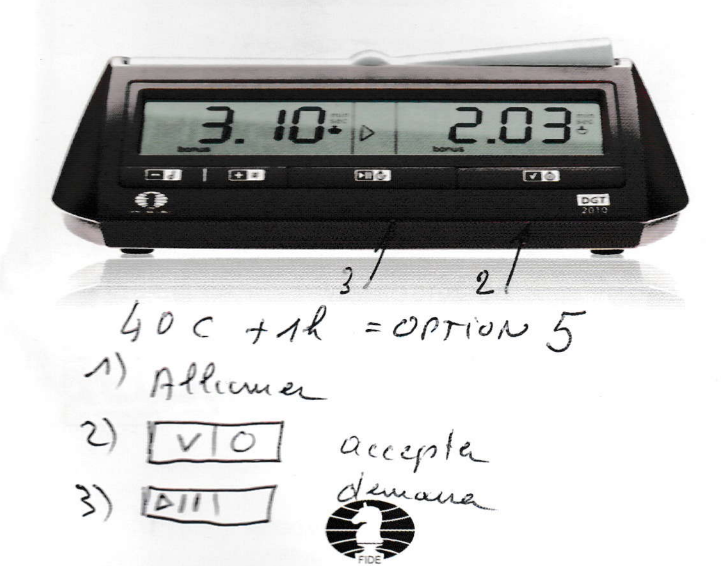
www.dgtprojects.com

PO Box 1295   7500 BG   Enschede   The Netherlands

DGT 2010

The official FIDE chess clock

- User manual
- Gebrauchsanweisung
- Manuel d'utilisation
- Руководство пользователя
- Manual de usuario
- Gebruikshandleiding



40 c + 1h = OPTION 5

1) Allumer

2) [V|O] accepta

3) [▷II] demarre

FIDE
GENS UNA SUMUS

FRANÇAIS

Vue d'ensemble

Ce chronomètre de jeu DGT2010 a été conçu pour servir de pendule pour des jeux de société à deux, en particulier pour les Echecs, le Go et les Dames.

Les caractéristiques principales sont:

- 13 algorithmes différents regroupant toutes les méthodes de chronométrages usuelles
- Programmation manuelle pour toutes ces méthodes
- 21 options préprogrammées pour une utilisation rapide et facile
- Compteur de coups pour toutes les options
- Rectification du temps et nombre de coups pendant la partie
- Alerte sonore facultative pour prévenir d'un manque de temps
- Dispositif de correction du contraste à l'écran
- Indication des piles faibles

Méthodes de Chronométrage

Introduction

Le temps fait partie de chaque sport, mais particulièrement des sports comme les échecs, le go, les dames, le shogi et le scrabble®. La différence entre les joueurs est déterminé non seulement par le niveau de performance potentiel d'un joueur mais aussi par le temps dont le joueur a besoin pour atteindre ce niveau. Plus un sport est caractérisé par une mesure de la performance, plus il est important de limiter le temps alloué au joueur pour faire un coup. Ceci doit être fait de la manière la plus appropriée pour le jeu et le sport concerné. Le DGT 2010 offre 13 méthodes différentes de chronométrage pour une partie entre deux joueurs. Alors que certaines méthodes sont plus connues, d'autres peuvent être moins familières. Certaines de ces méthodes ont servi depuis longtemps et d'autres sont le résultat des possibilités offertes par l'électronique moderne.
Chaque méthode à son propre intérêt et influence la manière dont le sport est vécue. Le traditionnel « blitz » de 5 minutes par personne est différent de la cadence de 3 minutes utilisant le « délai » ou l'«incrément » dans lequel chaque coup est crédité de 3 secondes supplémentaires de temps de réflexion bien que le temps total de réflexion soit presque identique. Nous recommandons aux joueurs d'expérimenter les diverses méthodes que la DGT 2010 propose. Elle pourrait ajouter une dimension supplémentaire à votre sport préféré.

1. 1 période Temps Rapide ou Blitz (Options 1, 2 et 3)
La façon le plus simple d'allouer le temps. Chaque joueur doit effectuer tous les coups dans un temps donné.

2. 1 période Temps + mort subite (Options 4 et 5)
La première période est utilisée pour jouer un nombre prédéterminé de coups. La deuxième période, la mort subite, est utilisée pour terminer la partie. Une période + mort subite est similaire au "Rapide et Blitz" avec un départ plus tranquille. On peut constater que le temps alloué à la mort subite est ajouté quand un des joueurs a utilisé tout le temps alloué pour la première période.

3. 2 périodes Temps + mort subite (Options 6 et 7)
Pour un départ encore plus calme, il est possible de jouer une partie avec deux périodes avant la mort subite. On peut constater que la seconde période et le temps alloué à la mort subite sont ajoutés quand la pendule d'un joueur indique zéro.

passé la première période (Temps), le temps byo-yomi est donné et l'icône byo-yomi est affichée à l'écran. Quand le nombre de coups convenu est achevé, les temps des joueurs peuvent être réinitialisés avec le temps byo-yomi en appuyant sur le bouton "-" pendant une seconde.

9. Sablier (Options 31 et 32)
Le temps de réflexion du joueur au trait décroît, pendant que le temps de l'adversaire augmente simultanément. Cette méthode est une alternative excitante au 'blitz' traditionnel. La pendule s'arrête quand un joueur arrive à zéro, ainsi le joueur perd la partie.

10. Sonnerie (Options 33 et 34)
Avant l'introduction des pendules à deux cadrans, des tournois ont été souvent contrôlés par une sonnerie. La sonnerie était utilisée pour indiquer un temps fixé pour chaque coup. L'option 33 prévoit un temps fixé de dix secondes alternativement pour le joueur de gauche, ensuite pour le joueur de droit e et ainsi de suite.

Opération

1. Les Piles
La DGT 2010 fonctionne avec 2 piles LR6 (AA). Nous recommandons des piles alcalines longue durée, qui auront théoriquement une durée de vie de 10 ans. Si vous ne prévoyez pas d'utiliser votre pendule pendant longtemps, nous recommandons d'enlever les piles afin d'éviter des dommages provoqués par une fuite. Si le symbole *** s'affiche sur l'écran, les piles ont besoin d'être changées. Quand ce message s'affiche, les piles contiennent encore assez d'énergie pour permettre à la partie en cours de se terminer. En cas de fonctionnement défectueux, enlevez d'abord les piles et ensuite les réinsérer.

2. Allumer la DGT2010
Allumer et éteindre avec l'interrupteur ON/OFF situé en dessous de la DGT 2010.

3. Choisir un numéro d'option
Quand vous allumez la pendule, l'écran affiche la dernière option sélectionnée. Appuyez sur les boutons [+] ou [−] pour faire défiler les 34 options ; après le numéro 34, l'écran retourne à 01. Pour trouver l'option que vous souhaitez, voir la liste options sous la pendule (Par exemple, l'option 02 corresponds à Temps Rapide : 25 minutes).

4. Activer un numéro d'option
Lorsque vous souhaitez qu'une option s'affiche à l'écran, activez le en appuyant sur le bouton OK. L'écran affiche désormais le temps par défaut pour cette option. Vous pouvez maintenant commencer la partie.
Si vous avez choisi une option de réglage manuel, rapportez-vous à la section 9, réglages manuels.

5. Commencer une partie
Quand vous avez sélectionné une option avec un réglage préprogrammé, vérifiez que le balancier soit en haut pour le joueur qui a les blancs. La couleur d'un joueur est indiquée par le symbole ROI. Maintenant démarrez la pendule en appuyant sur le bouton Start./Stop.
Le réglage correct de la couleur du joueur est important afin de bien enregistrer le nombre de coups, particulièrement pour les options incrément tournoi.

6. Mettre la pendule en pause
Pendant la partie en cours, vous pouvez mettre la pendule en pause en appuyant sur le bouton Start/Stop. Relancez la pendule en appuyant sur Start/Stop à nouveau.

7. Signal sonore
La DGT 2010 peut donner des signaux audibles lorsqu'un contrôle de temps s'approche. Il bip 10 secondes avant chaque contrôle et aussi pendant les 5 dernières secondes. La pendule bip pendant toute la dernière seconde avant le contrôle de temps. Le signal sonore est donné seulement quand l'icône "signal sonore activé" est visible à l'écran. Le signal sonore peut être activé ou désactivé en appuyant sur le bouton [−] quand la pendule est à l'arrêt. Les options 01 à 25 ont le signal sonore désactivé par défaut, les options 26 à 34 ont le signale sonore activé par défaut.

8. Rectification du temps et le nombre de coups
Pendant une partie, vous pouvez changer le temps qui est affiché. Appuyez sur le bouton Start/Stop pendant deux secondes, jusqu'à ce que le chiffre de gauche clignote. Maintenant les temps des deux joueurs peuvent être corrigé, chiffre par chiffre. Pour ajuster un chiffre clignotant, appuyer sur les boutons [+] ou [−].

Appuyez sur le bouton OK pour passer au prochain chiffre. Après le temps des joueurs, le compteur de coups peut être ajusté : augmenter ou diminuer le nombre de coups en appuyant sur les boutons [+] ou [−]. Quand la valeur est correcte, appuyez sur OK. Maintenant appuyez sur Start/Stop pour relancer la pendule. Il reprend le décompte en fonction des temps corrigés. Voir x détaillant la rectification du temps pour des spécificités de certaines options.

9. Réglages manuels
Chaque méthode de chronométrage a un numéro d'option permettant le réglage manuel de tous les paramètres de cette méthode.
Après avoir sélectionné un option de réglage manuel (ex. option 05 Temps + mort subite), les paramètres de cette méthode doivent être réglés, chiffre par chiffre. Premièrement, le temps principal de réflexion de chaque joueur doit être réglé. Ensuite, un nombre de paramètres suivent, en fonction de l'option choisie. Voir le tableau ci-dessous pour des paramètres de réglages manuels pour toutes les options réglages manuels.

Ajustez le chiffre clignotant avec les boutons [+] ou [−]. Quand le chiffre désiré s'affiche, appuyez sur OK. Ceci a pour effet de faire clignoter le prochain chiffre. Si vous ne souhaitez pas modifier un chiffre, appuyez sur OK.

Quand vous avez terminé d'entrer tous les paramètres, l'écran affichera le symbole pause > || et les temps des deux joueurs. La pendule peut maintenant être démarrée: reportez-vous à Opération, section 5 pour plus d'indications.

11. Icônes à l'affichage

En plus des chiffres, l'écran affiche les symboles suivants :

Icônes	Meaning
	Indique que les piles doivent être changées
bonus	Indique que la période incrément est activée
delay	Indique que la période Délai est activé
byo-yomi	byo-yomi indique que la période byo-yomi est activé. L'icône indique soit byo-yomi professionnel soit byo-yomi canadien
	Le drapeau provisoire ; indique que ce joueur est le premier à passer à la prochaine période de temps. ; disparaît après 5 minutes.
(clignotant)	Le drapeau ultime ; indique que le joueur a épuisé son temps.
hrs min	Indique que les temps affichés sont en heures et minutes. Un deux-points sépare les chiffres des heures et des minutes (par exemple 1:45 ou 0:25)
min sec	Indique que les temps sont affichés en minutes et secondes. Un point sépare les chiffres des minutes et des secondes (par exemple 17.55 ou 4.06)
sound on	Indique que le signal sonore est actif et que la pendule bipera que elle approche zéro temps.
	Indique que la pendule est en pause, soit au démarrage, soit en appuyant sur Start/Stop, ou à l'arrêt parce qu'un joueur est arrivé à une limite de temps
	Indique que la pendule est en marche.
	Indique la couleur du joueur.

12. Affichage de temps

Pour des temps de plus que 20 minutes, la DGT 2010 affiche heures et minutes. Les icônes hrs+min sont visibles. Pour des temps de moins de 20 minutes, la pendule affiche minutes et secondes et les icônes min+sec sont visibles. Le temps maximum qui peut être affiché est de 9:59.59. Si un temps dépassait cette limite, il serait tronqué à 9:59.59 sans préavis.

13. Vérifier l'option choisie pendant la partie

Pendant une partie, vous pouvez vérifier l'option choisie sans interrompre le décompte. Pour ça, appuyer sur le bouton OK.

14. Le compteur de coups

La pendule compte le nombre de coups qui ont été effectués. Au début d'une partie, le compteur à la valeur 0. Le compteur de coups est incrémenté quand le joueur ayant les noirs (voir les icônes (/) sur l'affichage) termine son tour.

15. Vérifier le nombre de coups

Quand la pendule est en marche ou en pause, vous pouvez voir le nombre de coups en appuyant sur le bouton +. La pendule en marche n'est pas interrompue par cette action.

16. Réglage rapide utilisant la répétition automatique

Pour un fonctionnement rapide, vous pouvez enfoncez les boutons +, − ou OK. Après une seconde, ils vont passer en mode répétition.

17. Recharger le temps Byo-yomi canadien

Pendant byo-yomi en options 29 et 30, le temps byo-yomi pour le joueur au trait peut être initialisé en appuyant sur le bouton "-" pendant une seconde.

18. Afficher l'ajustement du contraste

Si nécessaire, le contraste de l'affichage peut être ajusté en 16 dégres. La pendule doit être en pause (affichant > ||). Maintenant tenir appuyer le bouton OK. Le numéro d'option sera affiché. Maintenir le bouton OK appuyé tout en appuyant sur le bouton + pour foncer l'affichage ou − pour l'éclaircir. Relâcher le bouton OK quand vous avez terminé. Le réglage du contraste est enregistré tant que les piles ne sont pas enlevées.

19. Détails sur la correction du temps

Si vous effectuez un correction du temps dans une option avec plusieurs périodes de temps, sauf en option 21, la pendule va présumer que la même période est active lorsque la correction a commencé. Donc quand par exemple pendant l'option 10, en période 2 (incrément), le temps est corrigé à 1 heure, la méthode incrément restera active.
Option 21 : Toutefois l'incrément tournoi offre la possibilité d'allouer un nombre de coups pour chaque période. Si le nombre de coups pour chaque période est programmé à un nombre différent de zéro, alors pendant la correction du temps, le nombre de coups peut être changé et la période correcte est calculée à partir de celle-ci.

20. Détails sur le réglage manuel

Les paramètres sont gardés. Si après un réglage manuel, la partie est terminée et le même réglage manuel est à nouveau sélectionné les paramètres sont conservés, sauf si une autre option est sélectionnée entre temps. Voir section 10 pour une façon rapide de commencer une nouvelle partie. Pas de changement de période. Si pendant un réglage de plusieurs périodes, une période intermédiaire est programmée avec zéro temps, cette période est sautée pendant la partie et la prochaine période devient active.

Le réglage manuel 21 : L'incrément tournoi est l'option le plus avancée. Remarquer que quand le nombre de coups pour une période est programmé à zéro, la période se terminera quand le temps du joueur est à zéro. Lorsque pour une période, zéro coups sont programmés, les périodes suivantes sont automatiquement réglées à zéro coups. Le nombre de coups pour ces périodes suivantes ne peut être programmé à une valeur différente de zéro.

21. Entretien et nettoyage

Votre DGT 2010 est un produit durable de bonne qualité. Si vous le traitez avec un peu de soin, elle devrait, sans problème, vous rendre plusieurs années de service. Pour nettoyer la pendule, utilisez exclusivement un chiffon légèrement humidifié. N'utilisez pas de nettoyants abrasifs.

22. Informations techniques

Piles :	2 piles LR6 (AA) (alcaline recommandées; consommation 2 uA éteinte, 10 uA allumé (durée de vie environ 10 ans)
Précision:	Dans les limites de 1 seconde par heure
Boîtier:	Plastique ABS
	La DGT 2010 est en conformité avec les réglementations EN 50081-1:1991 et EN50082-1:199.

Option	Clock type	Basic time / extra times
01	Time blitz	5 min
02	Time rapid	25 min
03	Time	manual set
04	Time + guillotine	2 hrs f.b. 30 min
05	Time + guillotine	manual set
06	2 x Time + guillotine	2 hrs f.b. 1 hr f.b. 30 min
07	2 x Time + guillotine	manual set
08	Time + repeating 2nd period	2 hours f.b. 1 hour (repeating)
09	Time + repeating 2nd period	manual set
10	Time + Bonus ("Fischer")	25 min f.b. 5 min + 10 sec./move
11	Time + Bonus ("Fischer")	2 hrs f.b. 15 min + 30 sec./move
12	Time + Bonus ("Fischer")	manual set
13	2 x Time + Bonus ("Fischer")	2 hrs, f.b. 1 hr f.b. 15 min + 30 sec./move
14	2 x Time + Bonus ("Fischer")	manual set
15	Bonus ("Fischer") blitz	3 min + 2 sec/move
16	Bonus ("Fischer") rapid	25 min + 10 sec/move
17	Bonus ("Fischer") slow	90 min + 30 sec/move
18	Bonus ("Fischer")	manual set
19	Bonus tournament	90 min f.b. 15 min (all + 30sec./move)
20	Bonus tournament	100 min f.b. 30 min (all + 30sec./move)
21	Bonus tournament 4 periods	manual set (with / without move counter)
22	Delay ("Bronstein")	5 min + 3 sec./move free
23	Delay ("Bronstein")	25 min + 10 sec./move free
24	Delay ("Bronstein")	1 hr 55 min 5 sec/move free
25	Delay ("Bronstein")	manual set
26	Go with byo-yomi	1 hr f.b. 1x20 sec. byo-yomi
27	Go with byo-yomi	2 hrs f.b. 1x30 sec. byo-yomi
28	Go with byo-yomi	manual Set
29	Canadian byo-yomi	1 hr f.b. 5 min overtime
30	Canadian byo-yomi	manual set
31	Hour Glass	1 min
32	Hour Glass	manual set
33	Gong	10 sec.
34	Gong	manual set